

Daftar Pustaka

- Anon., 2014. *Nationa Music Museum*. [Online] Available at: <http://collections.nmmusd.org/Gamelan/GamelanChecklist.html> [Accessed 03 Mei 2017].
- Azis, I.A., Listyorini, T. & Riadi, A.A., 2016. 3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purbakala Dinosaurius. *Prosiding SNATIF*, III, pp.25-32.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembanganya*. Yogyakarta: Andi.
- Darmawan, D., 2011. *Inovasi Pendidikan*. Surabaya: Rosda.
- Elmorshidy, A., 2010. Holographic Projection Technology: The World Is Changing. *Journal Of Telecommunications*, 2.
- munir, 2012. *Multimedia : Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: alfabeta.
- Rizki, A., Listyorini, T. & Latubessy, A., 2016. 3D Hologram Pengenalan Hewan Nusantara. *Prosiding SNATIF*, 3, pp.19-24.
- Rudiansyah, A., Bahrudin, M. & Yosep, S.P., 2015. Penciptaan Buku Ilustrasi Gamelan Jawa Dengan Menggunakan Teknik Vektor Sebagai Upaya Pengenalan Alat Musik Tradisional Pada Anak-Anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), pp.54-63.
- Samita, R., Asriani, D. & Rondonuwu, N., 2004. Analisa dan perancangan perangkat ajar 3D modeling berbasis multimedia. Jakarta, 2004. Universitas Bina Nusantara.
- Soenarjo, H., 2014. Perancangan Model 3D Holographic Reflection dan Penerapan Pada Karya Visual Motion Graphic. *Jurnal Desain*, 2(2), pp.69-78.
- Sulindawati & Fathoni, M., 2010. Pengantar Analisa Perancangan "Sistem". *Jurnal SAINTIKOM*, 9(2), pp.1-19.
- Suroso, A., Listyorini, T. & Khotimah, T., 2017. 3D Hologram Katalog Mebel Komunitas "Pesona Bahari". *Jurnal SIMETRIS*, 8(1), pp.345-54.
- Wahda, M.J., Listyorini, T. & Meimaharani, R., 2017. 3D Hologram Pengenalan Alat Transportasi. *Jurnal SIMETRIS*, 8(1), pp.291-98.
- Widodo, A., 2011. *Implementasi Virtualisasi 3D berbasis Web Dengan Blender Game Engine*. Jakarta: Universitas Indonesia.

